

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang terletak di kawasan Asia Tenggara, memiliki ribuan pulau yang terbentang dari Sabang hingga Maruke di wilayah Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Terdapat 38 Provinsi yang berada di Indonesia dan disetiap wilayahnya memiliki keanekaragaman suku dan budaya. Keanekaragaman ini dapat dilihat dari banyaknya suku, bahasa, adat istiadat, kesenian daerah, permainan tradisional, dan lainnya. Sumatra Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di pesisir barat bagian tengah pulau Sumatra. Terbagi menjadi 19 wilayah, yang terdiri dari 12 Kabupaten dan 7 Kota, dengan Kota Padang sebagai Ibu Kotanya. Terdapat banyak warisan budaya yang terdapat di Sumatra Barat, menurut hasil pencatatan yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022, terdapat 486 Budaya yang dicatat dan 166 Budaya yang telah ditetapkan menjadi warisan budaya. Dari 166 budaya tersebut, terdapat 75 Budaya yang dikategorikan menjadi Warisan Budaya Takbenda. Menurut Sedyawati, Edi. (2022) Warisan budaya takbenda merupakan suatu budaya yang bersifat tidak dapat dipegang, dapat berlalu, dan bisa hilang seiring perkembangannya zaman, seperti: bahasa, tari, musik, serta berbagai perilaku lain yang bersifat terstruktur. Pada tahun 2020 lalu terdapat 8 warisan budaya yang ditetapkan oleh Kemdikbud, salah satu budaya tersebut adalah Pacu Jawi, Pacu Jawi ditetapkan oleh Kemdikbud menjadi Warisan Budaya Takbenda dengan domain seni pertunjukan.

Pacu dapat diartikan sebagai lomba atau perlombaan sedangkan menurut KBBI Pacu berarti berlari sekuat-kuatnya, atau berusaha untuk saling mendahului, sedangkan jawi diambil dari bahasa Minang yang berarti sapi atau lembu, sehingga pacu jawi dapat diartikan sebagai balapan sapi. Pacu Jawi merupakan sebuah tradisi yang berasal dari Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat. Kabupaten Tanah Datar merupakan salah satu wilayah yang terletak ditengah-tengah Provinsi Sumatra Barat, terdiri dari 14 Kecamatan dan 75 Nagari, dengan Batusangkar sebagai Ibu kotanya. Terdapat 4 kecamatan yang rutin mengadakan

kegiatan Pacu Jawi, yaitu: Kecamatan Sungai Tarab, Pariangan, Lima Kaum, dan Rambatan. Pacu Jawi diselenggarakan setiap hari sabtu selama satu bulan, dengan urutan minggu pertama sebagai acara pembukaan dan minggu ke empat sebagai acara penutup setelah satu bulan berlalu maka Pacu Jawi akan berpindah tempat ke tempat lainnya. Berbeda dengan pengertiannya, Pacu Jawi bukanlah kegiatan perlombaan yang melepas lebih dari dua pasang sapi, kegiatan ini hanya dilaksanakan oleh satu pasang sapi, sepasang sapi tersebut akan diikat dengan alat bajak yang terbuat dari kayu dan dipasangkan dipundak sepasang sapi. Sepasang sapi tersebut dikendarai oleh seseorang yang biasa disebut dengan joki, seorang joki tersebut berdiri diujung alat bajak yang sudah dipasangkan kepada sapi sambil memegang kedua ekor sapi tersebut, lalu joki tersebut memacu kedua sapi dari garis awal hingga garis akhir. Adapun penilaian dari sapi terbaik adalah sapi yang dapat tiba terlebih dahulu di garis akhir, sapi mampu berlari beriringan dengan pasangannya, dan dapat berlari lurus, tidak melenceng kemana-mana.



Gambar 1.1 Joki Pacu Jawi

(Sumber: pesonaindo.com)

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar oleh penulis melalui platform Google Form pada 23 Oktober 2022, 64% dari total responden tidak tahu mengenai Pacu Jawi, Rata-rata usia responden yang menjawab kuesioner tersebut sekitar 18 hingga 25 tahun yang tergolong dalam kelompok remaja masa akhir menurut kategori umur Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2009. Hasil tersebut menjadikan landasan bagi penulis dalam perancangan karya ilmiah ini, sebab menurut pengertian warisan budaya takbenda yang telah dijelaskan dalam paragraf pertama, bahwa warisan budaya ini bersifat dapat berlalu dan dapat hilang

seiring dengan perkembangannya zaman, oleh karena itu diperlukan cara untuk memperkenalkan Pacu Jawi, agar budaya ini dapat bertahan dan terjaga di tengah pesatnya kemajuan teknologi yang memberikan dampak sangat besar dalam membawa perluasan kontak budaya. Diera perkembangan teknologi yang kian pesat ini, media tayangan bagi para remaja semakin bervariasi, salah satunya adalah animasi. Menurut Munir. (2013) Animasi adalah gabungan gambar yang tersusun dengan berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*, satu *frame* tersebut terdiri dari satu gambar, jika rangkaian gambar tersebut disusun dan ditampilkan bergiliran dengan kurun waktu tertentu maka gambar tersebut akan menjadi bergerak, semakin banyak gambar yang ditampilkan maka akan semakin panjang durasi dari gambar bergerak tersebut. Menurut Brahma. (2016) Animasi memiliki dampak yang besar dalam memberi pengaruh perilaku pada remaja dibanding dengan metode lainnya, sehingga animasi menjadi media yang penulis pilih dalam memperkenalkan Pacu Jawi kepada masyarakat terdapat dua hal penting yang perlu diperhatikan dalam merancang animasi 2D, yaitu cerita yang mudah dipahami dan visual yang menarik. Menurut Lionardi. (2021) dalam merancang video animasi, jangan terlalu banyak menggunakan dialog dan gantikan dengan gerakan, yang bertujuan untuk menghindari alur video yang monoton. Dalam proses perancangan animasi terdapat banyak sekali tahapan tahapan dalam perancangannya, salah satunya adalah storyboard, menurut Hart. (2008) *storyboard* merupakan tahapan pra-produksi pertama dan alat pra-visualisasi yang dirancang untuk menggambarkan urutan-urutan frame berdasarkan bentuk naskah yang bertujuan untuk memvisualisasikan naskah sebelum dianimasikan.

Berdasarkan fenomena ini penulis tertarik untuk membuat animasi 2D yang bertujuan untuk memperkenalkan Pacu Jawi kepada masyarakat Indonesia. Jobdesk penulis pada perancangan animasi ini adalah sebagai Storyboard artist yang bertujuan untuk memvisualisasikan naskah sebelum dianimasikan

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diuraikan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui mengenai joki Pacu Jawi
2. Belum adanya perancangan *storyboard* untuk menunjang animasi 2D yang membahas tentang sosok joki Pacu Jawi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

1. Bagaimana cara untuk memperkenalkan Pacu Jawi kepada Masyarakat Indonesia.
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi 2D sebagai media memperkenalkan joki Pacu Jawi

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Penulis merancang *storyboard* animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan joki Pacu Jawi.

1.4.2 Mengapa

Perancangan ini dilaterbelakangi oleh hipotesis penulis, bahwa banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui tentang tradisi ini, hipotesis ini diperkuat dengan hasil data kuesioner yang dikumpulkan oleh penulis.

1.4.3 Siapa

Karya hasil perancangan ini ditargetkan untuk remaja Indonesia, yang berdomisili di luar Kabupaten Tanah Datar dengan rentan usia 18-30 tahun.

1.4.4 Kapan

Pencarian data dan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dimulai dari Januari 2023 hingga Juni 2023.

1.4.5 Dimana

Pencarian data dan penelitian di lakukan di Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat.

1.4.6 Bagaimana

Dalam perancangan karya ini penulis berperan sebagai perancang *storyboard*, guna memvisualisasikan naskah sebelum menjadi animasi.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui bagaimana cara memperkenalkan joki Pacu Jawi kepada masyarakat Indonesia yang berdomisili diluar Kabupaten Tanah Datar
2. Untuk merancang *storyboard* animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan joki Pacu Jawi.

1.5.2 Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat: Memperkenalkan kepada masyarakat mengenai tradisi pacu jawi asal Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat.
2. Bagi Penulis: Penulis mampu mempraktikkan ilmu yang didapat selama menimba ilmu sebagai mahasiswa di Universitas Telkom.
3. Bagi Universitas: Memberikan sumbangsih bagi keputakaan Universitas Telkom, terutama dibidang perancangan *storyboard*.

1.6 Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan ini penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data dan analisis data sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, studi pustaka dan penyebaran kuesioner.

1. Observasi

Menurut Sugiyono dalam Lionardi. (2021) Observasi adalah metode pengumpulan data yang dimana peneliti mencatat data sebagaimana yang peneliti saksikan. Kesaksian tersebut dapat berupa pengelihatian, perasa, dan pendengaran. Penulis melakukan observasi atau mengamati secara langsung di Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat. Untuk mengamati secara langsung bagaimana proses rangkaian kegiatan pacu jawi.

2. Wawancara

Menurut Riyanto. (2010), Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dimana data diperoleh dari komunikasi secara langsung antara penyelidik dengan informan. Penulis mewawancarai secara langsung narasumber yang terdiri dari panitia penyelenggara pacu jawi, joki pacu jawi, dan ahli budaya yang juga merupakan seorang penikmat pacu jawi.

3. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono. (2017) Studi pustaka berhubungan dengan tinjauan teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang muncul dalam situasi sosial yang sedang diselidiki.

4. Kuesioner

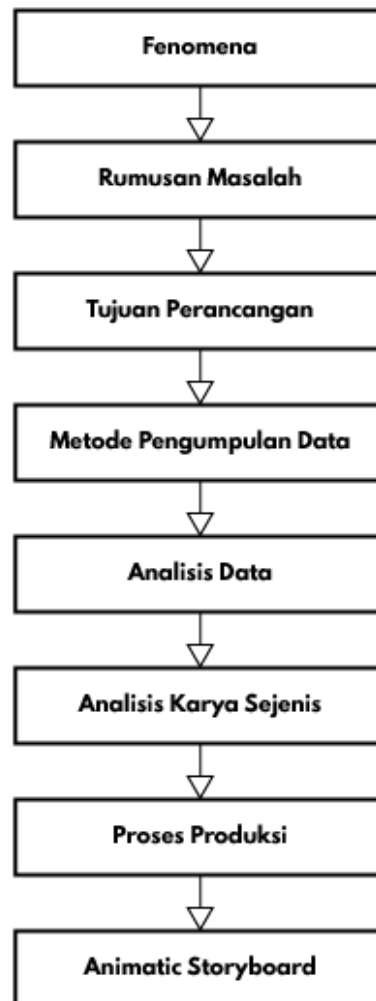
Menurut Arikunto. (2010), kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang diajukan guna memperoleh informasi dari responden. Penulis melakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pemahaman masyarakat terhadap pacu jawi dan seperti apa minat masyarakat tentang pengayaan animasi untuk perancangan ini.

1.6.2 Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif interpretatif. Menurut Ratna (2012) kualitatif adalah metode dengan insensitas kualitas dan nilai-nilai sedangkan interpretasi adalah menguraikan sesuatu berdasarkan data-data yang ada. Data-data yang sudah didapat melalui metode pengumpulan data, nantinya akan dianalisis dan ditafsirkan lebih lanjut agar data yang didapatkan dapat menjadi lebih rinci.

1.7 Kerangka Perancangan

Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8 Pembabakan

Penulisan dalam laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab, dan berikut adalah penjelasan mengenai kelima bab tersebut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis akan memamparkan bagaimana latar belakang masalah penelitian ini lalu membuat identifikasi masalah dan rumusan masalah dari latar belakang, setelah itu terdapat tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan metode analisis yang terdapat didalam penyusunan penelitian ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjabarkan mengenai teori-teori menurut para ahli yang relevan dengan permasalahan penelitian ini

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan mengenai data-data yang diperoleh oleh penulis melalui observasi, wawancara narasumber, dan penyebaran kuesioner. Pada bab ini penulis juga menganalisis karya-karya animasi sejenis yang dijadikan landasan bagi penulis dalam perancangan karya.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan konsep dari animasi yang akan dirancang dan tahapan-tahapan dalam perancangan karya.

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini penulis akan memamparkan kesimpulan dan saran yang berdasarkan seluruh proses rangkaian penelitian ini.